

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

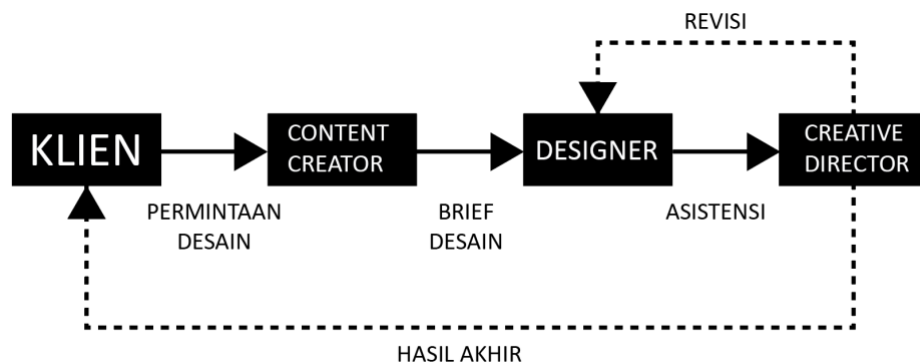
Dalam melaksanakan kegiatan magang di Kanoo Studio, ada kedudukan dan alur koordinasi yang dilakukan.

1. Kedudukan

Penulis merupakan *Graphic Design Intern* yang diawasi langsung oleh Antonius Prayudiaska selaku *Creative Director*. Penulis terlibat dalam pembuatan desain media promosi.

2. Koordinasi

Dalam mendesain, ada beberapa proses yang dilalui untuk mencapai hasil akhir. Klien melakukan *meeting* dengan *Content Creator* untuk membuat konten desain. Setelah ada persetujuan, *Content Creator* memberi *brief* kepada desainer. Desainer membuat desain sesuai *brief* lalu meminta *approval* dari *Creative Director*. Jika belum disetujui, maka desainer akan melakukan revisi. Jika disetujui oleh *Creative Director*, maka hasil akhir akan dikirimkan ke klien.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis bertanggung jawab untuk membuat konten visual sesuai dengan brief yang diberikan. Tabel 3.1. merupakan daftar tugas yang penulis kerjakan.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 22/02/2021- 26/02/2021	- Pesca Gelato Bar - Lucky Juice - Kanoo Studio	- IG Feeds (6 post) & IG Story (15 Mirroring) Pesca Gelato Bar Maret 2021 - IG Story Promo (1 Post) Pesca Gelato Bar Februari 2021 - IG Story (4 Post) Promo Lucky Juice Maret 2021 - IG Feeds (1 Row) & Story (1 Mirroring) Creativity - Kanoo Studio
2	2 01/03/2021- 05/03/2021	- Pesca Gelato Bar - Lucky Juice	- Revisi IG Feeds & IG Story Pesca Gelato Bar Maret 2021 - IG Story (1 Post) Promo Pesca Gelato Bar Maret 2021 - Revisi IG Story Promo Lucky Juice Maret 2021 - E-Banner (1) LuckyJuice - IG Story (1 Post) Pickup LuckyJuice - Icon Highlight (1) LuckyJuice - IG Feeds (1 Carousel, 4 post) & IG Story (4 Mirroring) LuckyJuice Maret 2021
3	3 08/03/2021-	- Pesca Gelato Bar - Lucky Juice	- IG Feeds (16 Post) Pesca Gelato Bar April 2021

	12/03/2021		- IG Feeds (15 Post) LuckyJuice April 2021
4	4 15/03/2021- 19/03/2021	- Lucky Juice	- Content Replacement IG Feeds (3 Post) LuckyJuice April 2021
5	5 22/03/2021- 26/03/2021	- Pesca Gelato Bar - Lucky Juice	- IG Story (16 Mirroring) Pesca Gelato Bar April 2021 - Update Catalog Lebaran Pesca Gelato Bar - IG Story (15 Mirroring) LuckyJuice April 2021
6	6 29/03/2021- 01/04/2021	- Pesca Gelato Bar - Lucky Juice - ForCo ID	- Content Replacement IG Feeds (7 Post) & IG Story (7 Mirroring) Pesca Gelato Bar April 2021 - Mascot (1 Karakter) ForCo ID - Revisi IG Feeds LuckyJuice April 2021 - Additional Content IG Feeds (4 Post) LuckyJuice April 2021 - IG Story Promo (3 Post) LuckyJuice April 2021
7	7 05/04/2021- 09/04/2021	- Pesca Gelato Bar - Lucky Juice	- Flyer (1) & IG Story (1 Mirroring) Pesca Gelato Bar X Saintwitch - IG Feeds (13 Post) Pesca Gelato Bar Mei 2021 - Greeting Card Lebaran (1)

			LuckyJuice
8	8 12/04/2021- 16/04/2021	- Pesca Gelato Bar - Lucky Juice	- IG Story Promo (1 Post) Pesca Gelato Bar April 2021 - Mascot (6 Karakter) LuckyJuice - Additional Content IG Feeds (6 Post) & IG Story (6 Mirroring) LuckyJuice April 2021

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang selama 3 bulan secara *online*. Pertemuan tatap muka daring dilakukan setiap Senin jam 9 pagi untuk melakukan *update* atau *sharing* jika ada kendala dalam proyek yang dikerjakan. Media yang digunakan untuk berkomunikasi adalah aplikasi Trello dan Whatsapp. *Social Media Manager* dan *Content Creator* memberi *brief* dari klien pada desainer. Desainer membuat desain dan mengumpulkannya melalui Trello sesuai *deadline* yang ditentukan. *Creative Director* memeriksa dan memberi revisi agar konten visual sesuai dengan *brief* dan standar Kanoo Studio. Jika desain sudah mendapat *approval* dari *Creative Director*, desain akan diajukan ke klien. Apabila desain sudah sesuai dengan kebutuhan klien, *Content Creator* akan mengepost konten visual pada sosial media klien.

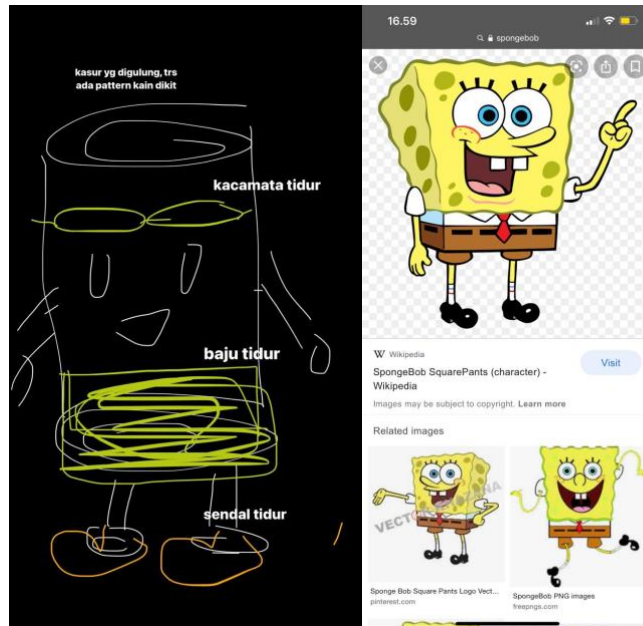
3.3.1 Proses Pelaksanaan

Penulis mengerjakan konten visual dari beberapa *brand*, antara lain Pesca Gelato Bar, Lucky Juice, dan ForCo ID.

3.3.1.1 Maskot ForCo ID

ForCo ID merupakan sebuah usaha yang menjual kasur dan baru beroperasi pada April 2021. Pada minggu ke-6, penulis diminta untuk membuat maskot ForCo ID. Klien meminta agar maskot berbentuk kasur

gulung, berwarna kuning, menggunakan baju tidur lengkap dengan warna yang berbeda dari warna *brand*, dengan referensi sebagai berikut.



Gambar 3.2. Referensi Maskot ForCo ID dari Klien

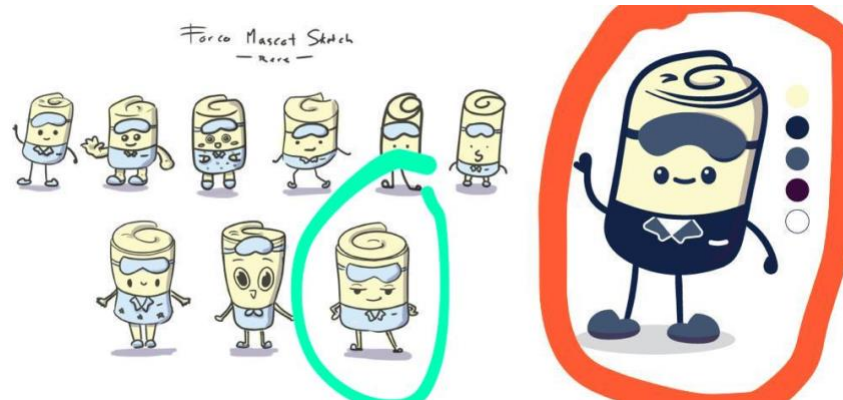
Karakter Spongebob digunakan untuk menunjukkan posisi pakaian maskot yang klien inginkan. Di luar referensi tersebut, penulis juga mengumpulkan referensi maskot dan gaya visual sosial media ForCo ID untuk mendesain.



Gambar 3.3. Referensi Visual ForCo ID

Berdasarkan referensi dan *brief* yang ada, penulis membuat sketsa maskot untuk diajukan ke *Creative Director* dan dilanjutkan ke klien. Berikut merupakan sketsa yang penulis buat. Penulis membuat 9 sketsa dan

mendigitalisasi salah satu sketsa agar klien memiliki gambaran terhadap hasil akhir maskot.



Gambar 3.4. Sketsa Maskot ForCo ID yang Dipilih Klien

Penulis menggunakan warna kuning sesuai dengan yang diinginkan klien. Pakaian maskot berwarna biru karena warna biru gelap dapat membuat seseorang nyaman untuk tidur (Norton, 2019). *Shading* pada maskot dibuat untuk memberi volume dan kesan empuk pada maskot. Warna bayangan merupakan ungu gelap agar tidak *dull*. Tangan dan kaki maskot dibuat dalam bentuk stik karena mengikuti ilustrasi media sosial ForCo ID yang berbentuk *outline*. Klien memilih maskot yang dilingkari warna cyan, namun dengan gaya visual maskot yang dilingkari warna oranye. Penulis mendigitalisasi sketsa tersebut seperti yang terlihat pada Gambar 3.5.

FORCO - MASCOT



Gambar 3.5. Maskot ForCo ID Pilihan Pertama

Setelah mempertimbangkan maskot tersebut, klien akhirnya memutuskan untuk menggunakan maskot yang dilingkari warna oranye karena memiliki wajah yang lebih ceria.

FORCO - MASCOT



Gambar 3.6. Hasil Akhir Maskot ForCo ID

Berdasarkan maskot tersebut, klien meminta untuk dibuatkan 6 ekspresi yang hendak digunakan sebagai stiker Whatsapp dan LINE. Ekspresi tersebut adalah menyapa, terkejut, meminta maaf, berterima kasih, tertawa, dan mengacungkan jempol. Brief diberikan pada hari yang sama dengan *deadline* sehingga penulis harus menyelesaikan semua ekspresi maskot dalam 1 hari.



Gambar 3.7. Ekspresi Maskot ForCo ID

Pembuatan seluruh ekspresi maskot ternyata hanya memakan waktu 1 jam karena bentuk wajah yang sederhana dan bentuk anggota tubuh yang mudah dimodifikasi. *Typeface* yang digunakan untuk stiker adalah Nunito Black agar sesuai dengan karakteristik maskot yang rounded. Teks menggunakan *outline* putih agar mudah dibaca pada *background chat* apapun.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789
!"#\$%&'()*+,-./

Gambar 3.8. *Typeface* Nunito Black

Rancangan ekspresi maskot langsung mendapat *approval* tanpa revisi. Setelah itu, penulis mengirimkan *file* PNG sesuai dengan ukuran standar stiker LINE dan Whatsapp.

3.3.1.2 Konten Promosi Instagram Story Lucky Juice

Pada minggu ke-6, *Social Media Manager* meminta Florencia Ashley selaku *Content Creator* dan penulis sebagai *Graphic Designer* untuk membuat 3 konten promo dalam bentuk Instagram Story yang berisi:

1. Paket Greenery
2. Paket Red Benefit
3. 500ml beli 2 disc 10.000 berlaku kelipatan

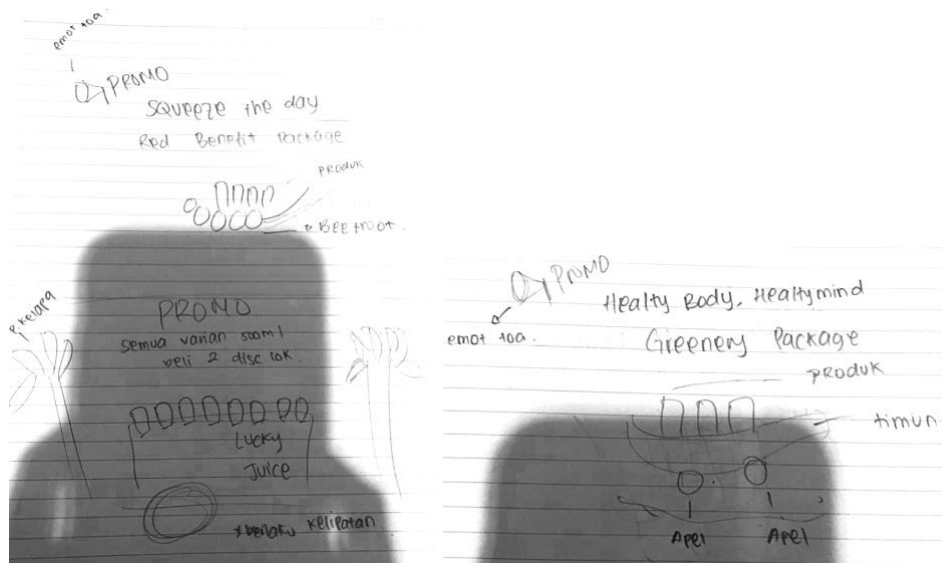
Salah satu konten harus di-*post* pada hari yang sama, sehingga proses pembuatan harus cepat, sedangkan *brief* baru diberikan pada jam 2 siang. Referensi visual yang digunakan adalah salah satu *post* dari akun

Instagram @sayjuus. Kesan yang ingin ditampilkan adalah *fun* dan *colorful*.



Gambar 3.9. Referensi dari Instagram @sayjuus

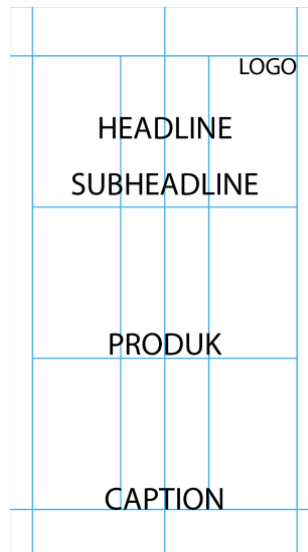
Setelah mendapatkan *brief* dan referensi, *Content Creator* membuat konsep dan sketsa untuk diberikan kepada penulis. Gambar 3.10. merupakan konsep dan sketsa yang dibuat oleh *Content Creator*.



Gambar 3.10. Sketsa dari *Content Creator*

Setelah mendapatkan sketsa, penulis pertama tama membuat *grid* agar sesuai dengan *margin* Instagram. Lalu, menambahkan *grid* 3x3 karena konten tidak terlalu banyak. Setelah itu, membagi urutan *wording* sesuai

dengan *visual hierarchy*. Logo selalu ditempatkan pada posisi tersebut sejak *brand* ini dibuat.



Gambar 3.11. *Grid* Konten Promosi Lucky Juice

Penulis merancang visual secara digital berdasarkan *grid*. *Typeface* yang digunakan adalah Trasandina yang merupakan *typeface* standar *brand* Lucky Juice.

Trasandina Regular
Trasandina Extra Light Italic
Trasandina Medium
Trasandina Ultra Italic

Gambar 3.12. *Typeface* Trasandina

Foto produk didapatkan dari hasil foto produk Kanoo studio yang sudah diedit menjadi PNG (latar belakang transparan).



3.13. Foto Produk Lucky Juice

Penulis dibantu oleh website *Freepik* untuk mendapatkan aset visual. Penulis menggunakan aset visual yang *flat* dan tidak menggunakan *outline*. Warna yang digunakan cerah dan *cartoonish* seperti referensi.



Gambar 3.14. Konten Promosi Lucky Juice dengan dan Tanpa *Grid*

Konten promosi tersebut pertama-tama penulis ajukan ke *Creative Director* melalui Trello. Penulis berhasil menyelesaikan desain konten pertama setengah jam sebelum jam kantor selesai, yaitu pk. 16.30. Konten tersebut disetujui dan tidak mendapatkan revisi sehingga penulis melanjutkan mendesain 2 konten promosi lainnya sesuai dengan *key visual*

konten pertama. Meskipun 2 konten lainnya tidak digunakan langsung pada hari itu juga, penulis tetap melanjutkan untuk mengerjakan agar tidak menumpuk dengan pekerjaan lain. Namun, hal tersebut menyebabkan penulis harus bekerja lembur melebihi jam kantor.



Gambar 3.15. Hasil Akhir Seluruh Konten Promosi Lucky Juice

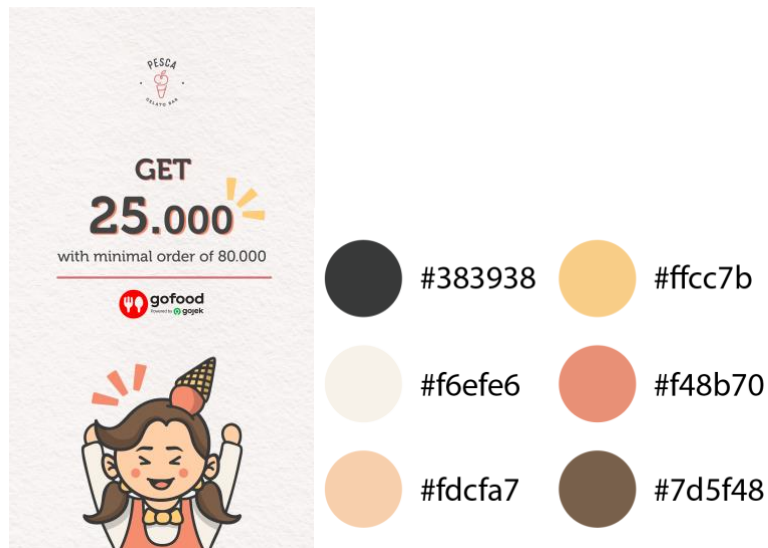
Penulis mengirimkan hasil akhir konten promosi dalam bentuk Instagram Story ke Trello pada keesokan paginya. Desain mendapat *approval* dan tidak melalui revisi.

3.3.1.3 Flyer Pesca Gelato Bar X Saintwitch

Pada minggu ke-7, *Creative Director* meminta penulis untuk membuat konten promosi Pesca Gelato Bar dengan *brief*:

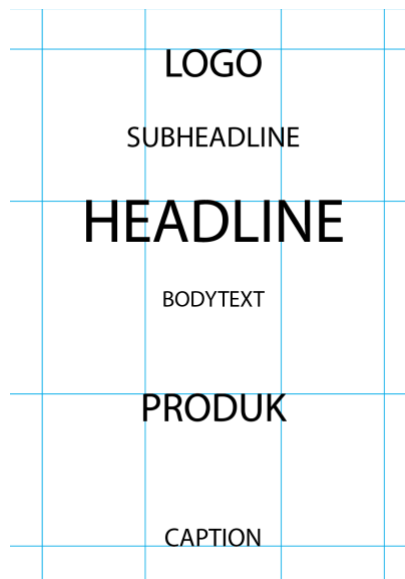
1. Spend min. 50k on Pesca and get 40% off on up and down saintwitch
2. Promo hanya untuk bulan April
3. Ada foto Up & Down Saintwitch
4. Menggunakan kaya visual Pesca

Flyer harus selesai pada hari yang sama sehingga harus dibuat dengan cepat. Brief juga baru diberikan pada siang hari. Referensi yang digunakan adalah konten promosi Instagram Story yang sudah pernah digunakan sebelumnya. Warna yang digunakan mengikuti *color palette* dari Pesca Gelato Bar.



Gambar 3.16. Referensi Konten Promo dan *Color Palette* Pesca Gelato Bar

Penulis pertama-tama membuat *grid* pada *canvas* ukuran A4. *Grid* yang digunakan adalah 3x3 karena konten tidak begitu banyak. Penulis juga memberi *margin* pada bagian tepi agar konten tidak berhimpitan dengan area potong.



Gambar 3.17. *Grid Flyer* Pesca Gelato Bar

Typeface yang penulis gunakan adalah Voster dan Museo, sesuai dengan *typeface* yang biasanya digunakan oleh Pesca Gelato Bar.



MUSEO-700

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#\$%^&*()

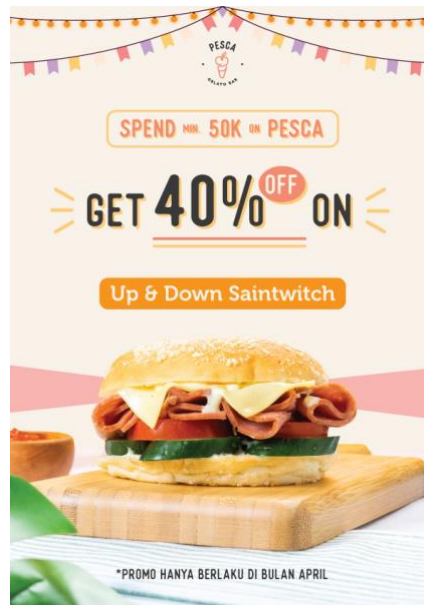
Gambar 3.18. *Typeface* Voster dan Museo-700

Foto produk Up & Down Saintwitch penulis dapatkan dari hasil foto produk Kanoo Studio. Kemudian, penulis menggunakan *clipping mask* agar latar belakang produk menjadi transparan.



Gambar 3.19. Foto Produk Saintwitch

Setelah itu, penulis menyusunnya dengan aset yang penulis dapatkan dari *Freepik*. Aset tersebut merupakan lampu dan bendera yang berada di bagian atas poster. Konten disusun sesuai dengan *grid*, *typeface*, dan *color palette* yang ditentukan.



Gambar 3.20. Desain Pertama *Flyer* Pesca Gelato Bar

Warna oranye pada tulisan Up & Down Saintwitch penulis sesuaikan dengan *color palette brand* Saintwitch.



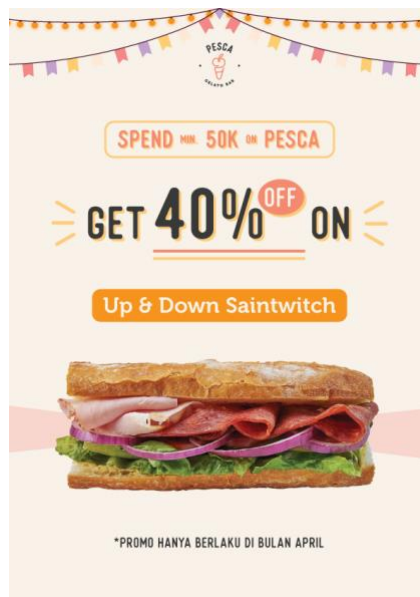
Gambar 3.21. Konten Instagram Saintwitch

Pada desain pertama, penulis diingatkan oleh *Creative Director* bahwa foto produk yang penulis gunakan salah. Hal ini terjadi karena penulis terburu-buru dalam membuatnya dan belum familiar dengan produk Saintwitch.



Gambar 3.22. Up & Down Saintwitch

Gambar 3.22 adalah foto produk Up & Down Saintwitch yang benar. Gambar tersebut juga penulis dapatkan dari hasil foto produk Kanoo Studio. Penulis kemudian melakukan *digital imaging* agar latar belakang foto menjadi transparan.



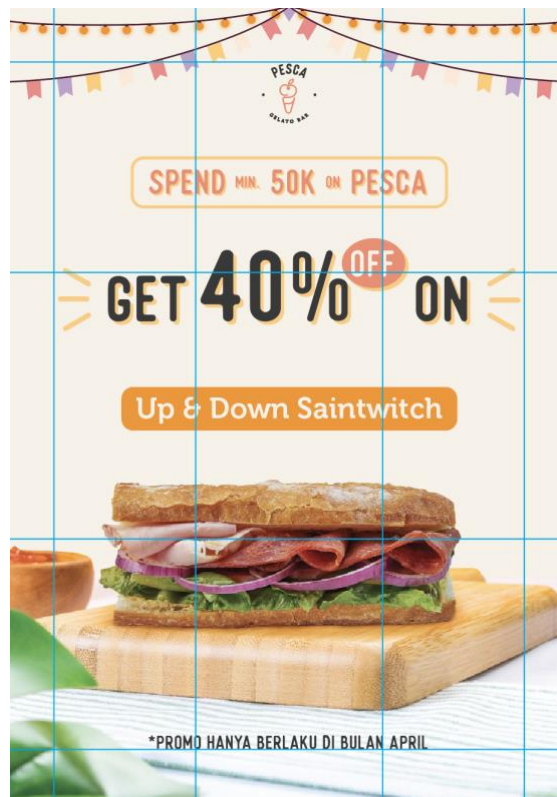
Gambar 3.23. Revisi 1 *Flyer* Pesca Gelato Bar

Setelah melakukan revisi, penulis kembali mendapat masukan dari *Creative Director* untuk menghapus *underline* pada tulisan 40% dan tetap menggunakan alas dan meja seperti pada desain *flyer* sebelumnya.



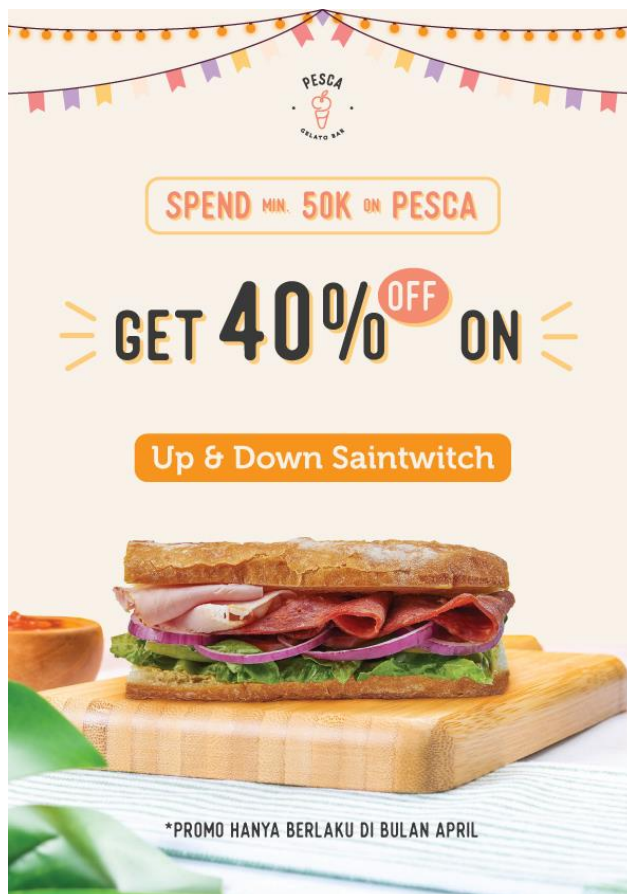
Gambar 3.24. Sebelum dan Sesudah *Digital Imaging Up & Down Saintwitch*

Penulis melakukan *digital imaging* dengan mengganti burger menjadi Up & Down Saintwitch. Hasil *digital imaging* kemudian penulis masukkan ke desain yang telah dicancang.



Gambar 3.25. Rancangan *Flyer Pesca Gelato Bar*

Desain disesuaikan dengan *grid* yang telah dirancang. Penulis memberi *emphasis* pada *wording* "40% OFF" yang merupakan diskon dari produk tersebut. *Wording* disusun sesuai *visual hierarchy* karena dibaca menjadi 1 kalimat lengkap, yaitu "*Spend min, 50k on Pesca, get 40% Off on Up & Down Saintwitch.*" *Caption* ditulis pada bagian bawah dan ukuran kecil karena memiliki urutan *visual hierarchy* yang paling rendah.



Gambar 3.26. Hasil Akhir *Flyer* Pesca Gelato Bar

Gambar 3.26 adalah hasil akhir yang sudah mendapat *approval* dari *Creative Director* dan klien.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Secara umum, kendala yang penulis temukan saat mendesain di Kanoo Studio adalah *deadline* yang singkat. Penulis tidak terbiasa untuk melakukan beberapa project di saat yang bersamaan dan selesai pada hari

yang sama. Terkadang laptop penulis juga menjadi bekerja lebih lambat karena *file* yang dibuka berat.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis mulai terbiasa untuk bekerja mengikuti kecepatan bekerja di Kanoo Studio pada minggu ke-3 atau ke-4. Penulis mulai mengerti cara membagi waktu dan menentukan prioritas yang harus dikerjakan lebih dahulu. Penulis juga telah beradaptasi dengan *key visual* dari *brand* yang dipegang sehingga pengerjaan menjadi lebih cepat.